magazine

PlayerS

raffica di esclusive
5 gadgets omaggio in esclusiva per 5 top games

focus
dopo 30 anni di FIFA nasce EA Sports FC

smartmania
nuovi iphone 2023

electronics
novità PlayStation

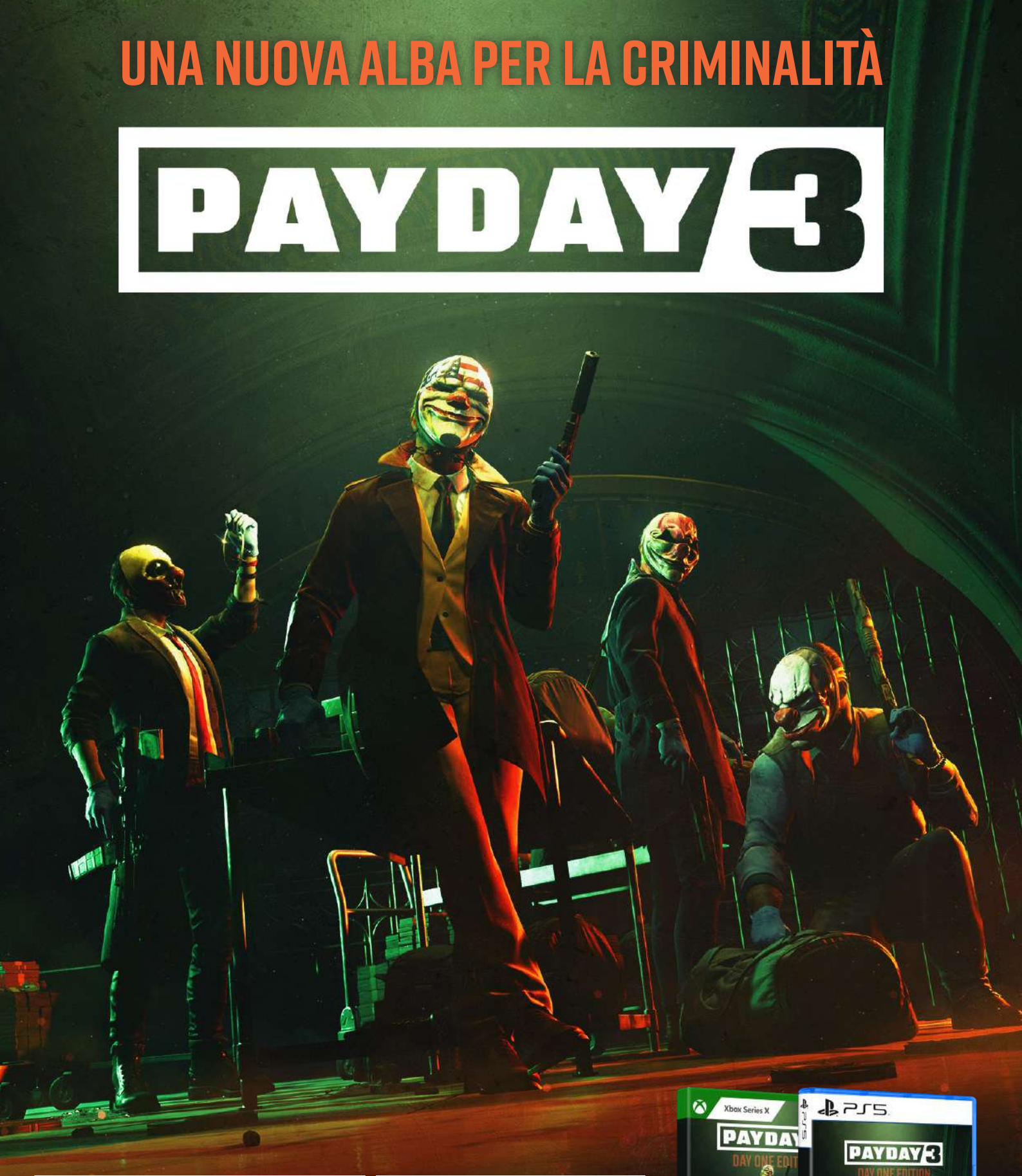
magic world
Terre Selvagge di Eldraine

prendi subito la tua copia omaggio

93 settembre

UNA NUOVA ALBA PER LA CRIMINALITÀ

PAYDAY 3



DISPONIBILE DAL 21 SETTEMBRE

18 www.pegi.info

PS5 XBOX SERIES X|S

© 2023 STARBREEZE. Developed by STARBREEZE. Published by DEEP SILVER, a division of PLAION GmbH, Embracer Platz 1, 6604 Höfen, Austria.
PLAION is a registered trademark. Payday is a registered trademark of STARBREEZE. PAYDAY 3 uses the Unreal® Engine. Unreal® is a registered trademark or trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2023, Epic Games, Inc.
All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

STARBREEZE ENTERTAINMENT

DEEP SILVER

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 93 | settembre 23
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

ONGAME network

Carissimi Players,
settembre sarebbe il mese dei titoli sportivi ma, per essere franchi con noi stessi, sportivi significa praticamente calcistici. E' partita la Serie A e questo ci desta da torpori che potrebbero farci scivolare in considerazioni troppo di rilievo per altri tipi di competizioni. Il calcio è il calcio.
Quante cose son cambiate in pochi anni da quando si celebrava la consueta sfida tra FIFA e PES e quest'anno non c'è più nessuno dei due: uno ha preso la strada del free to play, senza molta fortuna visto il livello del prodotto, l'altro ha semplicemente cessato una partnership commerciale molto costosa che però nel corso di questi trent'anni, soprattutto all'inizio, è stata decisiva per stringere accordi commerciali e di licenze.
Oggi EA è in grado di portare avanti questi aspetti in totale autonomia e senza il bisogno di un brand estero per identificare il prodotto, le licenze delle squadre ci saranno ugualmente così come la superstar in copertina.
Speriamo che una bella parte del budget sia stato reinvestito in sviluppo perché quella in marketing è sotto gli occhi di tutti.
Entriamo nella stagione hot e lo facciamo in grande stile per i nostri lettori con una raffica di esclusive per ognuno dei titoli Nintendo dell'autunno che quest'anno celebra Super Mario, ovviamente per EA Sports FC 24 e, per non farci mancare nulla, pure per il nuovo Call of Duty che promette un gran bene. Torna Assassin's e pure Spider-Man per un autunno dove i games la fanno da padroni in negozio. Arrivano nuove periferiche Playstation, nuove carte Magic e Pokémon e pure i nuovi iphone.
Insomma, palla al centro e si ricomincia.
Buona lettura e alla prossima

EG

06 focus
dopo 30 anni di FIFA nasce EA Sports FC

10 review
Pikmin 4

12 coming soon Spider-Man 2

14 funko mania
i funko pop che vorremmo... (international)

17 inserto
calendario uscite settembre
poster del mese

21 retrogaming 1990 Kick Off 2

23 FUT strategy serie A redemption XI

24 electronics
novità PlayStation

26 review Atlas Fallen

28 smartmania
nuovi iphone 2023

30 coming soon Assassin's Creed Mirage

32 magic world miriadi di incantesimi e avventure nell'ultima fiabesca espansione

EA SPORTS
PRENOTA SU
PER OTTENER
PLAYER BACK
Prenota ora*
Haaland
OGGETTO GIOCATORE
ERLING HAALAND
IN PRESTITO
Aggiungi l'atleta di copertina
di EA SPORTS FC™ 24 al tuo
Ultimate Team™ per 10 partite.
Offerta valida salvo esauri
*Si applicano condizioni e
della UEFA Europa League
EA, EA SPORTS,il logo EA
3
www.pegi.info

Il nuovo capitolo del gioco più bello del mondo

IN ARRIVO IL 29 SETTEMBRE

FC24

BITO
RE
KPACK

ONGAME network esclusiva

DUE OGGETTI GIOCATORE AMBASCIATORE A SCELTA IN PRESTITO
Scegli 1 ambasciatore e 1'ambasciatrice per 5 partite in Ultimate Team™.

SLOT STILI DI GIOCO CLUB SBLOCCATO
Personalizza il gioco del tuo Pro con uno slot stili di gioco sbloccato in Club.

PUNTI PERSONALITÀ GIOCATORE AGGIUNTIVI NELLA CARRIERA GIOCATORE
Migliora e personalizza il tuo giocatore all'inizio di una nuova Carriera giocatore.

UN PREPARATORE A 5 STELLE DISPONIBILE IN CARRIERA TECNICO
Disponibilità garantita di ingaggiare un preparatore nella Carriera tecnico con 5 stelle in ogni settore per realizzare al meglio le tue tattiche.

mento scorte promozionali
restrizioni. Consulta https://www.ea.com/games/ea-sports-fc/fc-24/game-offer-and-disclaimers per i dettagli. Tutti i nomi, i logo e i trofei della UEFA Champions League, e e della UEFA Europa Conference League sono proprietà, marchi registrati, progetti e/o copyright della UEFA. Tutti i diritti riservati. © 2023 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, A SPORTS, EA SPORTS FC, il logo EA SPORTS FC, Frostbite, il logo Frostbite e Ultimate Team sono marchi di Electronic Arts Inc.

dopo 30 anni di FIFA

la fine di un'era apre sempre a tantissimi interrogati
e apprezzata serie FIFA, il gioco di calcio per eccelle
Konami e del suo Pro Evolution Soccer, anche lui orn

FIFA 23 è stato l'ultimo della sua specie, l'ultimo titolo sviluppato da EA Sports a portare questo nome, coinvolto in una sequela di eventi che hanno portato la FIFA a chiedere una cifra monstre per il rinnovo dei diritti, che ha costretto Electronic Arts ad abbandonare l'icona o nome e ad iniziare un nuovo ciclo sotto il nome di EA Sports FC.
Dilungandoci un attimo sul discorso naming rights e diritti che gira intorno al mondo del calcio, riusciremo a spiegarci meglio quando diciamo che il cambio di nome e la perdita di diritti FIFA non solo non andrà a pesare sui contenuti del gioco ma anzi, potrebbe in futuro portare una maggiore libertà creativa allo sviluppatore canadese.
Nel mondo del calcio la questione diritti d'immagine è torbida e complessa, con quasi tutti i giocatori legati alla licenza FIFPro che EA FC24 continuerà ad avere e un intricata tela di licenze individuali legate alle squadre e alle competizioni, che possono siglare accordi in autonomia senza dover stare sotto ad un unico ente che li riunisce.
A differenza delle NBA infatti, avere un gioco di calcio completo di tutte le licenze è diventata un'impresa praticamente impossibile, con un mercato che cerca di accaparrarsi utenti e tifosi da tutto il mondo a suon di esclusive e accordi pluriennali, che garantiscono la presenza di determinate squadre in esclusiva per un titolo o per l'altro.
Per questo motivo ci troveremo una EA FC 24 che avrà al suo interno oltre 19.000 giocatori reali e le licenze ufficiali dei top campionati europei tra cui il campionato inglese, ormai da anni fedelmente riprodotto nella serie dalla Premier League fino alla quarta divisione, includendo stadi e grafiche ufficiali, i campionati francesi, tedeschi e spagnoli, anche loro con grafiche e licenze ufficiali fino alle seconde e anche terze divisioni e quello italiano.

A nasce EA Sports FC

vi e a tanta curiosità, un destino che tocca inevitabilmente anche alla pluripremiata nza che negli anni si è imposto nel genere, sbaragliando l'agguerrita concorrenza di nai passato.

La Serie A e la Serie BKT entrano ufficialmente nella scuderia EA Sports e saranno sempre più presenti nella serie, tranne per le squadre che hanno siglato un accordo di esclusività con Konami per E-Football.

Infatti la Lega italiana lascia libertà ai club di siglare accordi individuali, senza includere nella licenza globale della lega tutti i club in automatico, quindi poche speranze di vedere Roma, Lazio, Napoli e Atalanta in EA Sports FC 24.

La questione licenze rimane un grande cavillo per le serie calcistiche e speriamo che con l'aumentare del fenomeno videoludico nel tempo si troverà un modo per accontentare tutti, ma per ora bisogna tenere duro e accontentarci dell'ottimo lavoro svolto da EA Sports sotto questo punto di vista, considerando che EA FC 24 sarà comunque il gioco più completo del genere sotto questo punto di vista.

Lato gameplay come al solito non ci aspettiamo una rivoluzione ma sostanziali novità che continuino l'ottimo lavoro svolto dal suo predecessore.

Il sistema Hypermotion è stato ulteriormente aggiornato per riprodurre ancora più fedelmente i movimenti collettivi delle squadre, a cui viene agganciato un nuovo sistema di animazioni che prende il nome di Play Styles, un insieme di caratteristiche di gioco legate al singolo giocatore in base al suo reale stile di gioco, che renderà l'azione ancora più realistica e verosimile rispetto al passato, riproducendo dei movimenti iconici è strettamente legati alle caratteristiche fisiche del giocatore. Il tutto verrà mosso dall'ormai rodato e ulteriormente spinto Frostbite Engine, che in EA FC24 avrà un focus specifico sulla realizzazione anatomica dei giocatori e sugli effetti di movimenti quali i capelli e le pieghe delle maglie, che andranno a migliorare il colpo d'occhio generale.

Le novità per EA Sports FC24 ovviamente non si fermano solo alla grafica e alle licenze dei club anzi, il grosso del lavoro è andato a migliorare le due modalità di gioco più amate dagli utenti, l'Ultimate Team e la Carriera Allenatore.

Partendo dalla Ultimate Team, la prima novità riguarda il calcio femminile, che verrà introdotto pesantemente all'interno della modalità grazie alle partnership con le leghe femminili di Inghilterra, Francia, Germania, Spagna e Stati Uniti, paesi dove il calcio femminile ha preso piede e dove si concentrano i migliori talenti come Alexia Putellas del Barcellona e Samantha Kerr del Chelsea.

Tutte le migliori calciatrici di questi campionati entrano a far parte del roaster di Ultimate Team, con la possibilità di inserirle nella propria squadra condividendo il campo con i campioni a cui siamo già abituati.

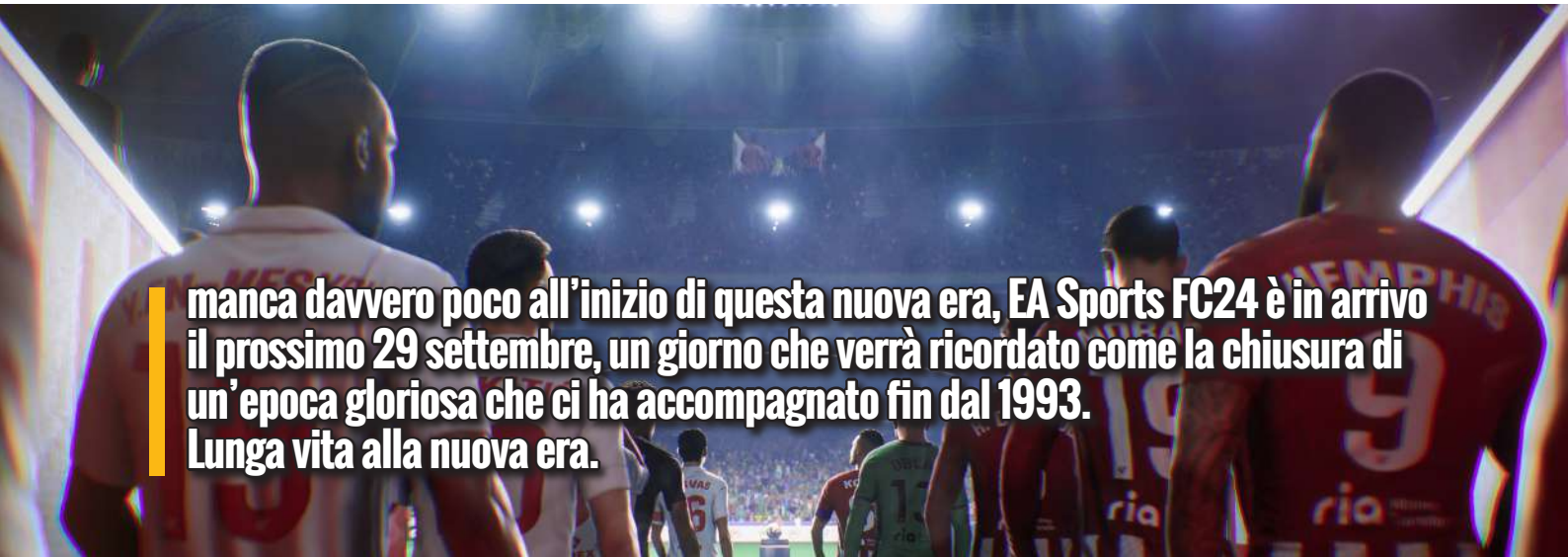
Va ancora valutata come verrà bilanciata l'esperienza di gioco visto che uno scontro Van Dijk contro Sam Kerr lo vediamo un po' sbilanciato.

All'interno di Ultime Team verranno introdotti anche i nuovi Play Styles che andranno ad identificare immediatamente i giocatori a nostra disposizione, caratterizzati dallo stile di gioco più verosimile possibile per renderlo vicino *(continua)*

TI SEGUIAMO SEMPRE

(e ovunque vorrai)

(segue) alla sua controparte reale.
L'altra novità dedicata a Ultimate Team in EA FC24 riguarda le carte Evolution, dei giocatori che sarà possibile potenziare attraverso una serie di obbiettivi dinamici da completare all'interno del gioco, permettendo a queste determinate carte di evolversi attraverso la stagione di gioco per arrivare ad avere la versione definitiva del giocatore.
Starà a noi quindi dare fiducia e continuità di gioco a determinate carte per poter avere in rosa la migliore versione di un giocatore. Le altre novità di EA FC24 sono dedicate alla Modalità Carriera Allenatore, con l'introduzione di diversi elementi che avvicinano ancora di più l'esperienza di gioco manageriale Made in EA ad un Football Manager semplificato, un obiettivo che ormai sembra essere ben definito per la serie.
In FC24 verrà introdotto un nuovo sistema di tattiche di gioco che ci permetterà di infondere la nostra identità nel club che alleniamo, con la possibilità di scegliere delle tattiche di gioco reali come il Gegenpressing o il Tiki Taka o creare la propria mischiando le diverse indicazioni che daremo alla rosa.
Ovviamente la tattica di gioco dovrà essere adatta o adattata alla rosa a nostra disposizione, con la possibilità di indirizzare il mercato verso giocatori con caratteristiche più adatte al nostro stile oppure, adattare il nostro stile di gioco alle caratteristiche dei giocatori che abbiamo già in casa.
Inoltre, ci verrà affidata anche la gestione dei preparatori atletici, una nuova caratteristica della carriera allenatore che dovremo gestire e migliorare costantemente per poter far crescere i nostri giocatori più promettenti e garantirne il giusto allenamento.
La Carriera Allenatore sarà sicuramente da analizzare affondo con il prodotto finale tra le nostre mani visto che negli ultimi anni ha guadagnato un gran numero di appassionati, spesso anche togliendo utenza alla punta di diamante della Ultimate Team.



manca davvero poco all'inizio di questa nuova era, EA Sports FC24 è in arrivo il prossimo 29 settembre, un giorno che verrà ricordato come la chiusura di un'epoca gloriosa che ci ha accompagnato fin dal 1993. Lunga vita alla nuova era.

SUPER MARIO BROS.™ WONDER

In arrivo il 20 ottobre

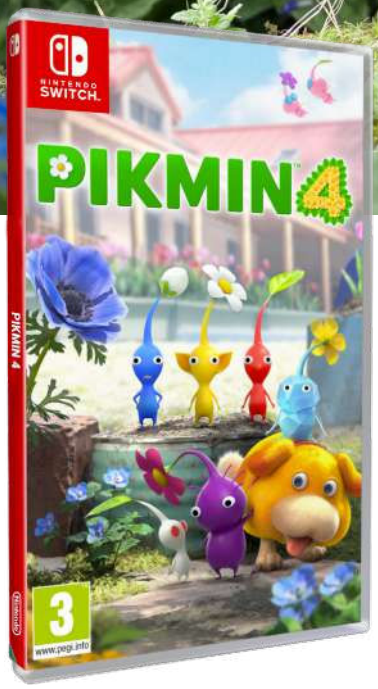
Prenota subito per avere in omaggio l'astuccio di Mario

Offerta valida solo per la prenotazione e salvo esaurimento scorte promozionali, non cumulabile con altre promozioni

ONGAME esclusiva network

Pikmin 4

21 luglio
NSW
Strategia
Nintendo
Nintendo



quando Pikmin 3 fu pubblicato per la prima volta su Wii U nel 2013, sembrava più un seguito del primo Pikmin che del suo sequel. La mancanza di molti elementi introdotti nel secondo capitolo fece storcere un po' il naso ai fan, ma dopo ben dieci anni con Pikmin 4 sembra che Nintendo abbia voluto rendere omaggio a quel che fu Pikmin 2.

Le caverne sono ora tornate, il limite dei giorni è scomparso e la storia permette di raccogliere una moltitudine di tesori.
In molti modi, Pikmin 4 sembra un remake di Pikmin 2 e riesce a elevare idee e meccaniche del titolo ad un nuovo livello, correggendo difetti e introducendo nuove idee per creare un'esperienza che si rivela un nuovo apice di qualità per la serie.
Le basi di Pikmin sono le stesse di sempre: invece di combattere direttamente e completare obiettivi da soli, puoi impartire ordini ad un gruppo di piccole creature chiamate Pikmin che guadagnano forza in base al loro numero.
Possono combattere, trasportare cose, costruire ponti, e così via. L'unica cosa che non possono fare è prendere decisioni autonomamente; ed è qui che entriamo in gioco noi. Pikmin 4 segue la struttura tradizionale della serie legando il gameplay a un ciclo giorno/notte in cui devi interrompere ciò che stai facendo e tornare alla base quando il sole tramonta.
Questa volta, la base non è più vuota e un'intera squadra di compagni conosciuta come Rescue Corps gestirà le operazioni mentre siamo via.
I Rescue Corps ricoprono il ruolo di personaggi ricorrenti nella storia del gioco, ma offre anche varie funzioni di gioco come miglioramenti nelle meccaniche e missioni secondarie da completare.
Tutta l'esperienza sembra un po' più da videogioco e sebbene limi la peculiarità della serie Pikmin, aggiunge una piacevole fluidità alla progressione evitando che il ciclo giorno/notte sembri sconnesso come in Pikmin 2.
Ogni ritorno alla base è un'occasione per potenziare le nostre abilità e controllare i propri amici, rendendo la fine di una giornata qualcosa a cui attendere dopo aver passato un sacco di tempo ad esplorare caverne.
Parlando delle caverne, sono state notevolmente migliorate rispetto a Pikmin 2 grazie a un piccolo, ma significativo cambiamento: le caverne non sono più generate casualmente, tutto è disposto con intenzione dagli sviluppatori implementando determinate opzioni mentre affrontiamo le varie sfide.
Ciò migliora notevolmente il flusso dell'esplorazione sotterranea, ma attenua anche l'impatto di alcuni ostacoli crudeli che il gioco può farci subire come bombe che cadono e nemici che appaiono improvvisamente.

Visto che le caverne hanno un design dedicato, non capiterà mai di trovare una situazione in cui uno di questi ostacoli sia impossibile da evitare, e la funzione di rewind aggiunta che riporta rapidamente Olimar a qualche minuto prima può rendere meno frustrante quando un vero disastro colpisce il nostro gruppo.

Ma la più grande novità del gameplay di Pikmin 4 è la presenza di Oatchi, un nuovo compagno simile ad un cane che può agire come personaggio giocabile indipendente o al posto dei Pikmin a seconda di ciò di cui abbiamo bisogno.
Oatchi offre numerosi miglioramenti in Pikmin 4: non solo può assumere il ruolo di capitano o Pikmin, ma può anche ricevere comandi per cercare cose importanti come tesori, risorse nascoste o persino Pikmin smarriti.
Non è altrettanto versatile come il trio di capitani giocabili in Pikmin 3 (e purtroppo non può essere controllato da un giocatore in co-op), ma un uso intelligente delle sue abilità sarà essenziale per avere successo nelle sfide Dandori del gioco.

impariamo ad abbracciare il concetto di Dandori!

"Dandori" il concetto chiave in tutta la serie Pikmin, in questo nuovo capitolo è ancora più accentuato. Si tratta della capacità di agire con efficienza e strategia per perseguire i propri obiettivi, e nel gioco ci sono molte sfide distinte che richiedono l'uso coscienzioso di questo concetto.

Le caverne speciali in cui si gareggia contro il tempo per raccogliere tesori il più velocemente possibile in un tempo limite e le battaglie a schermo condiviso per competere con un capitano avversario nel raccogliere il maggior bottino sono le principali sfide Dandori che soddisferanno i giocatori di lunga data.

Anche se il termine Dandori non era mai stato espressamente specificato nell'universo di Pikmin fino a Pikmin 4, è sempre stata la parte della serie maggiormente apprezzata e molte delle sfide di fine gioco in Pikmin 4 richiedono una comprensione estrema del modo migliore per comandare Oatchi e i tuoi Pikmin al fine di cavarsela e ottenere le migliori ricompense.

Tuttavia, una grande parte del gioco delude ed è purtroppo una delle aggiunte che sembravano più interessanti all'annuncio del gioco. Per la prima volta nella serie, Pikmin 4 consente di avventurarci di notte per raccogliere risorse uniche che possono essere trovate solo al buio mentre si combatte contro mostri molto più aggressivi del solito. L'idea di poter immergersi in missioni notturne al termine della giornata permettendo ai giocatori di correre rischi maggiori per ottenere ricompense migliori, concettualmente sembrava altamente emozionante. Ma purtroppo sulla carta appare meno interessante del previsto. Le missioni notturne vengono scelte da un menu alla base e occupano un'intera giornata di sole.

Queste missioni assumono la forma di una difesa della torre in cui devi proteggere delle strutture chiamate Lumiknolls con l'aiuto dei Pikmin Lumini spettrali.

L'estetica delle ore notturne nel mondo di Pikmin può sembrare inquietante e minacciosa, ma il gameplay effettivo è così semplice da risultare noioso. I Pikmin Lumini sono più potenti dei Pikmin normali poiché possono stordire i nemici e infliggere grandi danni con un attacco a raffica e si teletrasportano automaticamente quando sono inattivi, rendendo sia il combattimento che la strategia banali. Le missioni notturne si fondono rapidamente insieme, creando una sensazione di gameplay noioso per chi vuole ottenere le loro importanti ricompense, e la semplicità delle sfide lascia poco spazio per pensare in modo rapido e improvvisare. Tecnicamente è possibile finire il gioco facendo un minimo di missioni notturne, ma ciò escluderebbe una parte rilevante dei contenuti secondari. Ma tutto sommato Pikmin 4 è tutto ciò che i fan potessero desiderare da un nuovo gioco di Pikmin e probabilmente anche di più. Non solo rappresenta un ritorno alle origini con un grande focus sul Dandori, ma anche un grande passo avanti con meccaniche del tutto nuove e grandi miglioramenti delle meccaniche già esistenti. Certo i difetti non mancano: le missioni notturne sono noiose e i tutorial iniziali sono estremamente lenti, ma questi difetti non vanno a minare tutto ciò che Pikmin 4 ha da offrire.

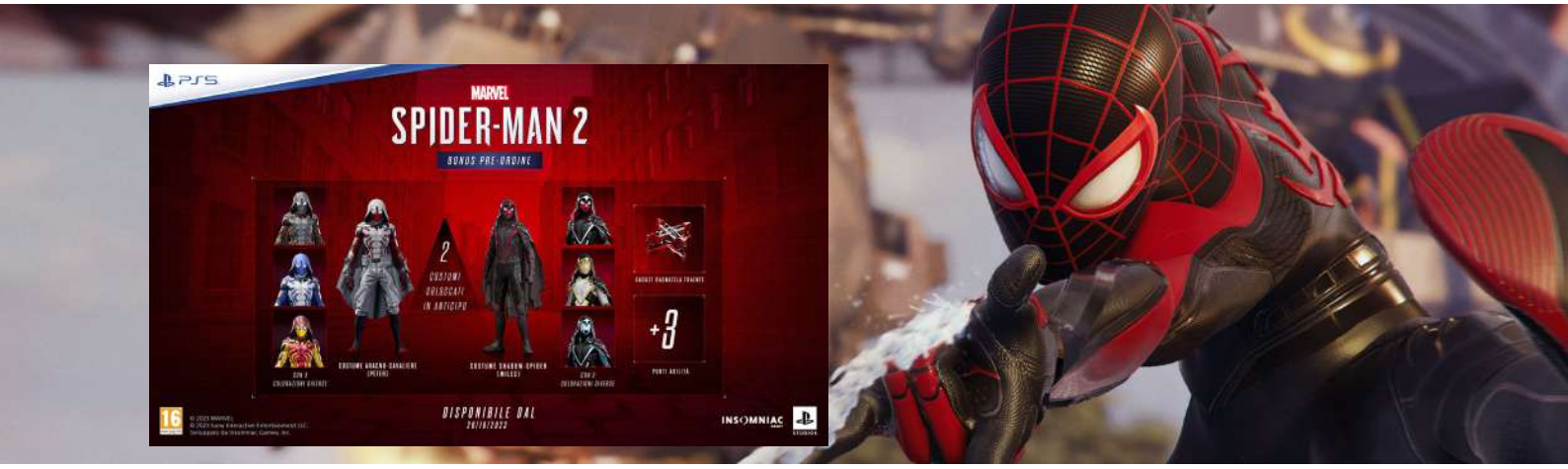
il nuovo capitolo afferma un nuovo standard per la serie, ora c'è da sperare che non ci vogliano altri anni per un nuovo capitolo

20 ottobre

Spider - Man 2

il ritorno di Peter Parker e Miles Morales che dovranno affrontare la nuova minaccia Venom

È il terzo capitolo della serie Marvel's Spider-Man, che funge da sequel di Marvel's Spider-Man (2018) e seguito di Marvel's Spider-Man: Miles Morales (2020), con Peter Parker e Miles Morales che lottano per sopravvivere.
Basato sul personaggio Spider-Man della Marvel Comics, presenta una narrazione ispirata alla lunga mitologia dei fumetti, ma deriva anche da vari adattamenti in altri media.
Affronta i prossimi passi della vita personale combattendo un assortimento di cattivi. Tra questi c'è una milizia privata guidata dal mercenario Sergei Kravinoff, la mostruosa Lucertola e il simbionte extraterrestre Venom, che si lega a Parker e altera la sua personalità, minacciando di distruggere le sue relazioni personali.
Il gameplay si basa sulle fondamenta stabilite dai suoi predecessori, con un'enfasi sui molteplici stili di gioco offerti da Peter Parker e Miles Morales nei panni dei rispettivi Spider-Men.
Il gioco espande le loro abilità di spostamento e di combattimento esistenti, inclusi nuovi gadget e tute basati sul web che possono essere sbloccati procedendo nella storia, oltre a introdurre l'ex tuta simbionte di Spider-Man, garantendo a Parker abilità completamente uniche dal suo precedente aspetto giocabile.
Come per i giochi precedenti, i contenuti al di fuori del percorso della storia principale consistono nel completare missioni secondarie e ottenere oggetti da collezione dispersi nel sandbox open world del gioco, con il giocatore in grado di passare da Parker a Morales per completare obiettivi dedicati per ciascuno di essi.
Il gioco è stato annunciato ufficialmente a settembre 2021. Il direttore creativo Bryan Intihar, il direttore del gioco Ryan Smith, il responsabile narrativo Jon Paquette e il direttore artistico Jacinda Chew di Insomniac Games riprendono rispettivamente i loro compiti dai capitoli precedenti, mentre Yuri Lowenthal, Nadji Jeter e Laura Bailey tornano a è il protagonista del cast vocale corale del gioco, che comprende altri attori e personaggi di ritorno dai giochi precedenti.
Jim Pirri e Tony Todd si uniscono all'ensemble come voci rispettivamente di Kraven e Venom.
Marvel's Spider-Man 2 sarà un videogioco di azione e avventura per giocatore singolo giocato in una prospettiva in terza persona.
Come nel primo gioco e in Miles Morales, Parker e Morales sono i due personaggi principali, diventando giocabili individualmente in accordo con la storia mentre attraversano una New York City a mondo aperto e combattono i nemici.
I giocatori possono acquisire nuove abilità e collezionare vari semi di Spider-Man.
Peter e Miles possono essere scambiati liberamente in qualsiasi momento durante il free roaming nel mondo aperto del gioco, ma avranno missioni dedicate sia nella storia principale che come parte di contenuti secondari che sfruttano specificamente le loro caratteristiche individuali.
Basandosi sul sistema di combattimento dei titoli precedenti, entrambi gli Spider-Men sono in grado di parare gli attacchi fisici poiché alcuni tipi di nemici sono resistenti alle schivate.
Durante l'attraversamento, sia le nuove tute di Peter che quelle di Miles sono dotate di Web Wings, che una volta schierate consentono loro di planare attraverso la città, con la velocità e la distanza percorsa che aumentano quando sfruttano aree come le gallerie del vento.
La ruota dei gadget di ogni Spider-Man è stata inoltre aggiornata con modifiche aggiuntive equipaggiabili per i suoi spara-ragnatele, come la possibilità di lanciare una linea di ragnatela attraverso i pilastri per un appoggio aggiuntivo durante le sequenze furtive sospese sopra i nemici, e il Ragnatela, che consente a più nemici di essere trascinato in un luogo isolato per i Takedown Stealth, che ora possono essere eseguiti su due nemici contemporaneamente.
Oltre al gameplay standard di Peter Parker, sarà giocabile anche quando sarà legato al simbionte Venom, garantendogli tentacoli che usa durante il combattimento e abilità uniche basate sulla rete.Entrambi gli Spider-Men hanno delle abilità individuali con abilità aggiuntive sbloccabili che entrambi possono esaminare una volta accumulati abbastanza punti abilità in base al loro livello di esperienza, così come un terzo albero delle abilità dedicato alle abilità condivise tra loro due.



ONE PIECE
ワンピース
PUZZLE
1000PCS
50 X 70 CM
JIGSAW PUZZLE
LAMP / LAMPE
LÁMPARA - LAMPADA
ABYSTYLE STUDIO
ABYSTYLE
the fan experience

i funko pop che vorremmo...

"...L'estate sta finendo, e un anno se ne va..." ci piace iniziare così, con un noto tormentone estivo anni '80, non solo perché chi vi scrive è un appassionato di quell'epoca ma perché nell'approfondimento di oggi tratteremo spesso questa decade magica

Ma veniamo al sodo: siamo verso la fine della stagione estiva, le temperature piano piano si abbassano e per noi è tempo di tornare a lavoro, parlandovi del mondo Funko.
Abbiamo però deciso di fare qualcosa di diverso, di non raccontarvi una "famiglia" pop o un evento ricco di annunci bensì di fare una riflessione su tutti quei personaggi che tanto vorremmo e non sono stati (ancora) realizzati.
Può sembrare strano ma in realtà sono davvero molte le riproduzioni di grandissima fama internazionale a non essere state ancora prodotte.
Possiamo iniziare questo viaggio dalla politica, con i presidenti degli Stati Uniti ***Bill Clinton, Obama e Joe Biden*** visto che ad esempio nel 2016 fu prodotta una serie dedicata alle elezioni con protagonisti ***Donald Trump, Hilary Clinton e Bernie Sanders***.
Spostandoci poco più a sud potremmo anche pensare a ***Fidel Castro***, leader Cubano molto discusso.
E se pensiamo invece alla nostra Europa, vedremmo bene ***Angela Merkel, Tony Blair*** o l'attualissimo ***Zelensky***.
Immergendoci invece nel mondo dello sport, i collezionisti richiedono a gran voce dal circus della Formula 1, nomi come ***Michael Schumacher, Ayrton Senna o Nigel Mansell***.
Mentre è notizia di poche settimane fa, la prossima uscita di ***Verstappen***.
E se parlassimo di calcio, come non pensare a ***Pelè, Maradona o Platini***, fino ai più "recenti" ***David Beckham, Ronaldinho e Kakà***.
Appassionati di ciclismo ed atletica sperano invece in ***Lance Armstrong e Bolt.***
Nell'universo anime non sono presenti mostri sacri degli anni 80-90 come ***Holly e Benji, Mila e Shiro e Sampei.***
Ci piacerebbe anche molto vedere i personaggi di ***Biker Mice From Mars*** (tra poco uscirà un reboot della serie) o ***Ken il Guerriero***, un vero e proprio cult di quegli anni.
Sono usciti da poco i pop di ***Cowboy Bebop*** e questo ci fa ben sperare.
Passando al genere fiction-serie tv come non pensare a ***Beverly Hills 90210, Beautiful o The O.C.*** dove potremmo col-

lezionare ***Ryan, Seth, Summer o Marissa*** e restando in tema recitazione potremmo riempire un libro intero pensando agli attori e alle attrici più famose non ancora in commercio.
Iniziamo da "Top Gun" ***Tom Cruise***, che dopo il grandissimo successo di Maverick unito a tutti gli altri film importanti, meriterebbe senz'altro una controparte pop.
Dobbiamo precisare in realtà che il nostro "sempre giovane" Tom è in realtà presente nei panni di ***Nick Morton de La Mummia*** anche se probabilmente è una delle sue interpretazioni che resteranno meno alla memoria.
Sarebbe bellissimo avere anche ***Al Pacino in Ogni Maledetta Domenica, o Robert De Niro in Toro Scatenato*** e vogliamo parlare di Sly ***Silver Stallone in Rambo?***
In ambito femminile un pensiero per Ingrid Bergman nel passato e ***Jennifer Lope***z in epoca recente.
Collegandoci con J Lo, dobbiamo per forza segnalare l'assenza in ambito musicale di ***Madonna e Beyoncè***.
Concludiamo la nostra gita nella valle dei sogni con le personalità più impattanti della nostra epoca come ***Marck Zuckenberg***, creatore di Facebook, ***Elon Musk***, fondatore di Tesla e attuale proprietario di Twitter o il compianto ***Steve Jobs*** di Apple.
Potremmo proseguire per pagine e pagine ma il nostro spazio limitato non ce lo permette.
Vi siete accorti che non abbiamo parlato di personaggi Italiani?
Seguiteci nel prossimo numero...

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

1°
Netflix: Wednesday
1309 Wednesday

2°
Pokémon
920 Arcanine

3°
Pokémon
922 Scorbunny

4°
Boruto: Naruto Next Generations
1361 Baryon Naruto

5°
DEMON SLAYER
1308 KYOJURO RENGOKU

6°
One Piece
923 Roronoa Zoro

7°
Marvel: Spider-Man No Way Home
1158 Friendly Neighbour

8°
Demon Slayer
1306 Mitsuri Kanroji

9°
NBA
54 Michael Jordan

10°
One Piece
1267 Super Sized Kaido

Pokémon
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto 151

Colleziona i primissimi 151 Pokémon originariamente scoperti nella regione di Kanto con Scarlatto e Violetto - 151 del GCC Pokémon.

PRENOTA SUBITO

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

PLAYERS calendario uscite

1 venerdì

2 **rhapsody: marl kingdom chronicles deluxe edition**

3 **01** PS5- NSW RPG

4 lunedì

5 martedì

6 mercoledì

7 giovedì

8

9 **08** PS5 - PS4 - XBOX - NSW SPORTIVO

10

11

12

13

14 giovedì

15 venerdì

16 sabato

05 PS5 - XBOX ACTION

monochrome mobius: rights and wrongs forgotten

08 PS5 - PS4 RPG

fae farm

08 NSW RPG

f1 manager 2023

12 PS5 - PS4 - XBOX

bear & breakfast

05 NSW CASUAL

14 PS5 - PS4 - XBOX

06 XBOX ACTION

ad infinitum

14 PS5 - XBOX HORROR

inspector gadget mad time party

14 PS5 - PS4 CASUAL

super bomberman r 2

PLAYERS

16 sabato

12 MANAGERIALE

14 GUIDA

14 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ARCADE

17 lunedì

lies of p

18

19 PS5 - PS4 - XBOX ACTION

19 martedì

gloomhaven: mercenaries edition

20

21 19 PS5 - PS4 - XBOX - NSW STRATEGIA

22 venerdì

dolphin spirit: ocean mission

23

24 28 PS5 - PS4 - XBOX - NSW CASUAL

25 lunedì

truck & logistics simulator

26

27 29 PS5 - PS4 SIMULAZIONE

28 mercoledì

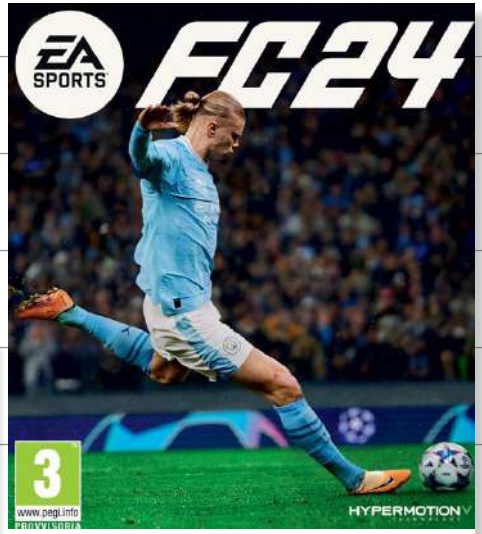
paw patrol world

29 29 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ADVENTURE

30 sabato

19 PS5 - PS4 - XBOX - NSW PICCHIADURO

21 PS5 - PS4 - XBOX ACTION



29 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SPORTIVO

29 PS5 - PS4 - NSW ACTION RPG

baten kaitos i & ii hd remaster

15 NSW JRPG

Operation Wolf Returns: First Mission

21 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SPARATUTTO

the legend of nayuta: boundless trails

22 PS4 - NSW JRPG

pikmin 1+2

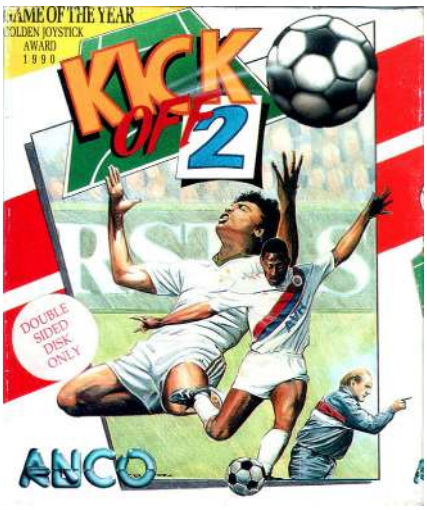
22 NSW CASUAL

settembre

1990

Kick Off 2

un tuffo nel passato del calcio videoludico!



Amiga
Sportivo
Dino Dini
Anco

Bentornati nel nostro consueto angolo con il retrogaming, siamo tornati dalle vacanze più in forma che mai ed esordiamo in questo nuovo numero con un celebre titolo calcistico amato da milioni di giocatori in tutto il mondo.
"Kick Off 2" è molto più di un semplice gioco: è un viaggio emozionale nel mondo del calcio arcade retrò.
Sviluppato da Dino Dini e lanciato nel lontano 1990 su Amiga (e non solo), ha plasmato un'epoca e lasciato un'impronta profonda nel cuore dei giocatori.
Attraverso una fusione audace di meccaniche di gioco innovative, gameplay adrenalinico e modalità coinvolgenti, "Kick Off 2" si è guadagnato giustamente la sua fama di classico intramontabile.
Il fulcro dell'esperienza di gioco è il ritmo frenetico e stimolante.
Le partite in "Kick Off 2" sfrecciano come il vento, con una sequenza incessante di azioni mozzafiato.
Il gioco richiede una maestria dei controlli per ogni tocco di palla, garantendo che ogni mossa sia un momento di suspense ed eccitazione.
Questa incrollabile accelerazione delle partite è stata una delle ragioni principali per cui il gioco è stato acclamato, stimolando adrenalina e sfida a ogni passo.
Ma è l'innovazione della curva di tiro che ha davvero ridefinito il genere dei giochi calcistici.
Introdotta come novità rivoluzionaria, ha concesso ai giocatori il controllo completo sulla traiettoria del tiro, portando un'inedita profondità strategica.
Ogni goal e ogni parata sono diventati non solo momenti di trionfo, ma anche prove tangibili delle abilità dei giocatori nel piegare la palla alla loro volontà.
La grafica minimalista di "Kick Off 2" non è mai stata una semplice limitazione tecnica, bensì una scelta deliberata.
Questo stile essenziale ha permesso ai giocatori di concentrarsi sull'essenza del gioco: l'azione sul campo.
Senza distrazioni visive, ogni partita diventa un concentrato di adrenalina e strategia, una coreografia emozionale tra giocatori virtuali.
L'elemento di competizione è stato il motore che ha alimentato l'amore eterno per "Kick Off 2". Le partite contro amici o l'IA sono state epiche sfide di abilità, dove ogni gol segnato o evitato era motivo di giubilo. Questo senso di competizione costante ha alimentato una comunità appassionata che ha continuato a giocare e celebrare il gioco anche dopo decenni.
L'importanza di Dino Dini nella creazione di "Kick Off 2" non può essere sottovalutata. Il suo approccio innovativo alla progettazione dei giochi calcistici ha aperto la strada a molte delle caratteristiche che ora diamo per scontate in questo genere.
La sua influenza è ancora evidente nei titoli moderni, dimostrando che le radici di "Kick Off 2" sono profondamente intrecciate nella storia dei videogiochi.
In conclusione, "Kick Off 2" è una gemma preziosa nella corona dei giochi calcistici retrò.
La sua capacità di emozionare, sfidare e coinvolgere è sopravvissuta al passare del tempo, e la sua eredità è tangibile nelle produzioni di oggi.
Quando si gioca a "Kick Off 2", si sente un legame con la storia dei giochi, un collegamento con un'epoca in cui la semplicità e l'entusiasmo erano la forza motrice.
Chiunque ami il calcio e il retrogaming troverà in "Kick Off 2" un'esperienza da celebrare, un inno all'eternità dei classici videoludici.

UNO DEI GIOCHI HORROR PIÙ ATTESI DELL'ANNO

AD INFINITUM

DISPONIBILE DAL 14 SETTEMBRE

16 www.pegi.info

PS5 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

nacon

serie A redemption XI

Forse non vedevate l'ora, forse vi dispiacerà salutare Fifa 23, fatto sta che siamo arrivati alle battute finali: quella che vi proponiamo qui sotto è l'ultima formazione di questa stagione di Fifa Ultimate Team!
Per l'occasione, abbiamo pensato a una squadra particolare; non avrete molto tempo per testarla se sarete tra quelli pronti ad accaparrarsi EA Sports FC 24 al day one, quindi prendetela più come un'indicazione per il futuro, una scommessa su quelli che potrebbero essere i protagonisti della prossima stagione sportiva.
Il nostro Serie A Redemption XI è infatti formato da 11 calciatori in cerca di riscatto, pronti a dimostrare di valere molto più di quanto visto nella stagione 2022/23, per tutti non all'altezza delle aspettative per i motivi più svariati.
In porta c'è ***Vanja Milinkovic-Savic***, bistrattato dai tifosi del Torino ma confermatissimo da Ivan Juric, pronto a farvi dimenticare una stagione non esattamente esaltante.
Davanti a lui al centro ci sono ***Mancini***, positivo in Serie A ma reduce dal pesante macigno della pessima prestazione che ha contribuito alla sconfitta della Roma nella finale di Europa League, e ***Martin Erlic***, che ha deluso al Sassuolo dopo due positive annate a La Spezia, mentre sulle fasce troviamo ***Bellanova***, che a Torino cerca Spazio dopo averne trovato pochissimo all'Inter, e ***Alex Sandro***, fresco di rinnovo annuale, che proverà a confermare la fiducia sempre mostratagli da Max Allegri nonostante qualche sbavatura di troppo.
C'è ancora Juve a centrocampo con ***Paul Pogba***, praticamente mai visto lo scorso anno a causa de continui infortuni, sull'altra fascia schieriamo un altro esterno adattato come ***Charles De Ketelaere***, partito col piede giusto in quel di Bergamo, desideroso di lasciarsi alle spalle l'infausta annata d'esordio al Milan.
Completano il reparto ***Lorenzo Pellegrini***, prezioso ma sempre criticatissimo capitano della Roma, e ***Gagliardini***, che come Bellanova ha trovato poco spazio all'Inter e ora cerca fortuna nell'ambizioso Monza di Palladino.
Completano la nostra squadra due centravanti serbi dal destino ancora incerto: quando leggerete questo articolo, saprete già con quale maglia ***Luka Jovic e Dusan Vlahovic*** affronteranno la stagione appena cominciata, per oggi ci accontentiamo di schierarli in tandem nel nostro 11.
Ci vediamo il mese prossimo, inizieremo a illustrarvi le varie novità di EA Sports FC 24 in chiave Ultimate Team!

rating	88
chemistry	33/33
pac	83
sho	71
pas	76
dri	81
def	71
phy	83

novità PlayStation

**finora conosciuto come Project Q, è in arrivo PlayStation Portal remote player, il primo dispositivo di riproduzione remota dedicato di PlayStation.
Sono in arrivo anche gli auricolari wireless Pulse Explore e le nuove cuffie wireless con microfono Pulse Elite, che offrono un audio senza perdita di dati e a bassa latenza, grazie alla nuova tecnologia PlayStation Link.**

Tramite le pagine del PS Blog, Sony ha annunciato ufficialmente prezzo e data di uscita di PlayStation Portal, il device portatile che sfrutta il Remote Play di PS5 per giocare in streaming i titoli della console. In precedenza era stato annunciato come Project Q.
PlayStation Portal sarà disponibile nel corso del 2023 al prezzo di 219,99 euro in Italia. Maggiori dettagli sulla data di uscita e l'inizio dei preorder verranno svelati in un secondo momento.

Lettore remoto PlayStation Portal

PlayStation Portal porta l'esperienza di PS5 nel palmo della tua mano. Include le caratteristiche principali del controller wireless DualSense, tra cui grilletti adattivi e feedback aptico.
Il brillante schermo LCD da 8 pollici è in grado di offrire una risoluzione 1080p a 60 fps, per l'esperienza visiva ad alta definizione che ci si aspetta dai giochi di elevata qualità creati da sviluppatori di prim'ordine.
PlayStation Portal è il dispositivo perfetto per i gamer che potrebbero avere bisogno di condividere il TV in salotto o semplicemente di giocare ai giochi per PS5 in un'altra stanza. PlayStation Portal si connette in remoto alla PS5 tramite Wi-F, per passare rapidamente dalla PS5 a PlayStation Portal.
Con PlayStation Portal so può riprodurre giochi supportati installati sulla console PS5 e utilizzare il controller DualSense. Include inoltre un ingresso da 3,5 mm per l'audio con cavo. I giochi per PS VR2 che richiedono il visore e i giochi riprodotti tramite lo streaming nel cloud di PlayStation Plus Premium non sono supportati.

Cuffie wireless con microfono Pulse Elite e auricolari wireless Pulse Explore

Le cuffie wireless con microfono Pulse Elite offrono un audio senza perdita di dati e sono dotate di microfono retrattile ad asta e di eliminazione del rumore ottimizzata con IA in grado di filtrare i suoni di sottofondo. Il prodotto include inoltre un gancio per una pratica opzione di ricarica e conservazione.
Il primo set di auricolari wireless Pulse Explore offre un'esperienza audio portatile di qualità superiore con doppio microfono ed eliminazione del rumore ottimizzata con IA in grado di filtrare i suoni di sottofondo. Garantisce inoltre un audio senza perdita di dati e include una custodia di ricarica. Pulse Elite e Pulse Explore saranno i primi dispositivi audio di PlayStation a utilizzare driver magnetici planari personalizzati, per l'esperienza di ascolto per veri intenditori normalmente disponibile nelle cuffie di alta qualità per tecnici audio professionisti. Pulse Elite e Pulse Explore fanno parte dei nostri continui sforzi per amplificare l'esperienza audio nei giochi e rendere il gameplay più coinvolgente attraverso un sound ottimizzato. Le cuffie Pulse Elite saranno disponibili al costo di €149,99 e gli auricolari Pulse Explore saranno disponibili al costo di €219,99.

PlayStation Link, la nuova tecnologia audio wireless di PlayStation

Pulse Elite e Pulse Explore si collegano direttamente a PlayStation Portal sfruttando la nuova tecnologia audio wireless, PlayStation Link. Questa innovazione offre bassa latenza, audio senza perdita di dati e semplice passaggio tra più host PlayStation Link, come la PS5 con adattatore USB e PlayStation Portal.
Per utilizzare Pulse Elite e Pulse Explore con PS5, è necessario l'adattatore USB incluso in ogni cuffia e auricolare per PlayStation Link. L'adattatore USB PlayStation Link viene venduto separatamente come elemento singolo e può essere utilizzato su PC e Mac. In questo modo, i giocatori possono collegare Pulse Elite o Pulse Explore per ottenere lo stesso audio senza perdita di dati e a bassa latenza.
Pulse Elite e Pulse Explore possono connettersi contemporaneamente a un dispositivo supportato per PlayStation Link (PS5, PC, Mac o PROJECTQ) e a un dispositivo supportato per Bluetooth. Ad esempio, gli auricolari Pulse Explore possono essere collegati alla PS5 (tramite adattatore USB) utilizzando PlayStation Link e contemporaneamente a un telefono cellulare via Bluetooth. Mentre giochi su PS5, puoi rispondere immediatamente a una chiamata e ascoltarla tramite gli stessi auricolari Pulse Explore.

TUTTO HA IL SUO POSTO

(e in ordine)

TI CARICHIAMO NOI

(ma senza fili)

Atlas Fallen

- 10 agosto
- PS5 XBOX
- Adventure
- Deck 13
- Focus Entertainment

una sorpr

per lo studio tedesco Deck13 siamo ormai al terzo progetto importante dedicato al mondo degli action RPG dopo il successo di Lords of the Fallen e dopo i due capitoli di The Surge. Ottimi spunti che dimostrano la bontà del lavoro degli sviluppatori, che di idee ne hanno da vendere.

Atlas Fallen infatti ci è sembrata da subito un'ottima idea di design, che ci ha lasciato ben sperare fin dal suo annuncio e che in parte non ha deluso le nostre aspettative, ma ci ha lasciato comunque un po' di amaro in bocca dovuto quasi sicuramente ad un budget limitato, che purtroppo non permette di dedicare le risorse dovute ad ogni aspetto di una produzione del genere.

Atlas Fallen abbandona i canoni dei soulslike per presentarsi come un RPG con una forte componente action e dotato di un design originale e interessante, che ci porterà all'esplorazione di un mondo desertico a stampo medioevale.

Seppure l'incipit narrativo non brilli di originalità, lo sviluppo dietro alla creazione di un mondo di gioco verosimile e caratterizzato da una lore coerente con il design è evidente, riuscendo a traghettare una storyline che alla base non ha contenuti particolarmente profondi, facendola scorrere bene e mantenendo alto il livello di interesse per tutte le circa 30 ore di gioco richieste.

La narrativa ci catapulta subito nel vivo dell'azione, ai comandi di un personaggio piuttosto anonimo che potremo plasmare a nostro piacimento attraverso l'editor di gioco, piuttosto vasto e soddisfacente pur non essendo sconfinato.

Il mondo di gioco ci introduce subito in un regno in rovina, spettro di una gloriosa civiltà ormai sommersa dalle sabbie del deserto dove la popolazione è obbligata a lavorare incessantemente per estrarre l'Essenza, il brodo primordiale alla base di tutto, che viene richiesto come tributo dalla Regina dei Mille Anni, un'incarnazione del malvagio dio Thelos che tiene sotto giogo l'intera popolazione del deserto.

Il corso del nostro destino cambia quando incontriamo Nyaal, uno spirito intrappolato all'interno di un guanto magico che ci donerà diversi poteri e che ci guiderà attraverso l'obiettivo di fermare il malvagio Thelos prima che distrugga il mondo.

Il guanto Nyaal non è solamente un pretesto narrativo anzi, è alla base del gameplay di Atlas Fallen a partire dall'esplorazione del mondo di gioco, fino ad arrivare ai combattimenti corpo a corpo.

Dal punto di vista dell'esplorazione, in Atlas Fallen avremo a disposizione una open map divisa a macro aree come abbiamo visto nel recente Final Fantasy XVI; una scelta che come per la produzione Square Enix ci sentiamo di appoggiare e sponsorizzare in maniera positiva, essendo un'ottima alternativa alle ormai consuete mappe di gioco enormi e vuote a cui siamo abituati.

Sul level design i ragazzi di Deck13 hanno fatto davvero un ottimo lavoro, offrendo al giocatore una mappa dalle dimensioni generose e nonostante il deserto sia per antonomasia un bioma piuttosto vuoto, Atlas Fallen ci offre una mappa ben caratterizzata, ricca di zone da esplorare e che regala al giocatore un grande senso di curiosità nell'esplorazione.

Diverse volte ci siamo trovati immersi nell'esplorazione senza meta della mappa di gioco, con l'obiettivo di raggiungere una torre o un ammasso di rocce che ci sembrava interessante da lontano, per arrivare

endente avventura fantasy tra le dune del deserto!

ad imbatterci in una quest secondaria o in un semplice premio per aver dato ascolto alla nostra curiosità.
Atlas Fallen invoglia il giocatore ad esplorare il mondo di gioco e in questo il guanto Nyaal ci verrà incontro grazie ad una funzione di "surf" sulla sabbia, che ci aiuterà a muoverci rapidamente tra le dune del deserto. Lato combat system invece, Atlas Fallen colpisce nel segno e ci regala un sistema di combattimento ben bilanciato e molto interessante grazie al sistema di bonus e malus generato dall'Impeto, una barra che si accumula colpendo i nemici che andrà ad aumentare i danni inflitti a anche ad aumentare i danni subiti dagli attacchi nemici.
Come se non bastasse, l'aumento dell'Impeto andrà a cambiare la forma del nostro guanto permettendoci di trasformare le armi a nostra disposizione durante i combattimenti, cambiandone di conseguenza il moveset e l'efficacia nei diversi scenari di battaglia.
Graficamente la produzione di Deck13 denota un budget ovviamente non da tripla A e nonostante la bravura degli sviluppatori nel realizzare un colpo d'occhio convincente, quando si scende nel dettaglio si notano i difetti tecnici di Atlas Fallen. La conta poligonale non è all'altezza e il pop up degli elementi a schermo risulta un po' troppo frequente.
La speranza è che almeno quest'ultima magagna venga risolta con una patch, mentre nel complesso la produzione si mantiene su un livello buono ma non eccelso.
Nonostante i dettagli non siano il punto forte di Atlas Fallen, il colpo d'occhio risulta comunque buono e soddisfacente, considerando anche il genere di ambientazione che ci mette del suo.
Lato tecnico c'è da segnalare anche un'ottima gestione degli effetti particellari, in particolare la sabbia che ovviamente la fa da padrone non solo per le ambientazioni, ma anche per i nemici il cui design usa praticamente sempre l'elemento della sabbia.

una produzione di buon livello, divertente e che riesce ad intrattenere il giocatore senza troppi fronzoli, un gioco che nella sua semplicità catturaper tutta la sua interezza e lascia delle buone sensazioni.

nuovi iphone 2023

iPhone 15 è il nome generico con cui parliamo dei nuovi iPhone del 2023: come già visto negli ultimi anni, non si parla di un singolo dispositivo, bensì di una famiglia di smartphone, composta da quattro modelli: iPhone 15, iPhone 15 Plus, iPhone 15 Pro e iPhone 15 Ultra

Come di consuetoci saranno due modelli "base" con specifiche tecniche meno avanzate, e due modelli "pro", con caratteristiche hardware migliori. Tuttavia, quest'anno ci si aspetta maggiori differenze tra i vari dispositivi.
Vediamo quindi una panoramica dei vari modelli:

- iPhone 15: display OLED da 6,1" con Dynamic Island, chip A16, due fotocamere
- iPhone 15 Plus: display OLED da 6,7" con Dynamic Island, chip A16, due fotocamere
- iPhone 15 Pro: display OLED da 6,1" con Dynamic Island, ProMotion e Always On, chip A17, tre fotocamere con sensore LiDAR
- iPhone 15 Ultra: display OLED da 6,7" con Dynamic Island, ProMotion e Always On, chip A17, tre fotocamere (di cui una con zoom periscopico) con sensore LiDAR

Il cambio di nome servirebbe anche per distinguerlo meglio dalla variante Pro: a differenza del passato, dove le uniche differenze tra i due modelli Pro erano le dimensioni di display e batteria, iPhone 15 Ultra avrà caratteristiche uniche, non presenti sul Pro più piccolo, come ad esempio lo zoom periscopico.

Chip A17 e più RAM

In termini di caratteristiche tecniche, troveremo una netta suddivisione tra i due modelli base (iPhone 15 e iPhone 15 Plus) e i due modelli pro (iPhone 15 Pro e iPhone 15 Ultra): probabilmente i primi due avranno chip Apple A16 Bionic e 16 GB di RAM LPDDR5 (ossia la stessa configurazione dei Pro dell'anno scorso), mentre iPhone 15 Pro e Ultra avranno hardware più avanzato.
In particolare, iPhone 15 Pro e Ultra avranno il nuovo chip Apple A17 realizzato con processo costruttivo a 3nm e potrebbero arrivare fino a 8 GB di RAM.

Display senza notch

La più importante novità in termini di schermo è la definitiva scomparsa del notch: tutti i nuovi iPhone 15 avranno la Dynamic Island, ossia quel foro oblungo, che ospita fotocamera frontale e sensori per il Face ID e che si "adatta" via software per mostrare notifiche e altre interazioni sul display, in maniera simile a un pannello delle notifiche adattivo.
Al netto della Dynamic Island, però, i due modelli più avanzati (iPhone 15 Pro e iPhone 15 Ultra) avranno pannello LTPO, con tecnologia ProMotion (e refresh rate adattivo da 1Hz a 120 Hz) e Always On.
Non cambiano le dimensioni: display da 6,1" per iPhone 15 e iPhone 15 Pro, e da 6,7" per iPhone 15 Plus e iPhone 15 Ultra.

Fotocamera

Anche quest'anno i due modelli "base" avranno due fotocamere, mentre Pro e Ultra (Pro Max) ne avranno tre, con sensore LiDAR incluso (che sarà anche migliore che in passato).
Tuttavia iPhone 15 e iPhone 15 Plus (i due modelli "base") faranno un salto da gigante in termini di fotocamera, passando dai 12 megapixel attuali a ben 48 megapixel, la stessa dotazione degli attuali iPhone 14 Pro.
Questa informazione era stata anticipata dall'analista Jeff Pu di Haitong International Securities, ma è stata recentemente confermata anche dall'affidabilissimo analista Ming-Chi Kuo.
I nuovi iPhone 15 Pro e Ultra montano un sensore Sony IMX903 da 1/1,14 pollici, un bel passo avanti rispetto al precedente da 1/1,28 pollici montato sui 14 Pro.
A parte questo, non ci sono molte altre

informazioni sulle specifiche, ma dai più recenti CAD di iPhone 15 sembra che sul modello Ultra le fotocamere siano leggermente più pronunciate rispetto ai modelli precedenti, il che suggerisce un cambiamento in termini hardware, probabilmente lo zoom periscopico.
La presenza di uno zoom periscopico sarà una novità assoluta per gli smartphone Apple, ossia lo zoom periscopico. Questa tecnologia, che prevede una lente interna che può muoversi per eseguire uno zoom variabile, è già stata adottata da altri produttori su smartphone Android, ma debutterà per la prima volta anche su iPhone.

USB-C, batteria e ricarica

Gli iPhone 15 saranno i primi smartphone Apple ad adottare il connettore USB-C, invece del vecchio Lightning. Questo cambiamento era atteso da tempo: Apple è già passata alle porte USB di tipo C su MacBook e iPad, ma sembrava restia al cambiamento per gli iPhone.
Tuttavia, la normativa dell'UE che obbliga tutti i produttori ad utilizzare l'USB-C ha accelerato i tempi e costretto Apple a portare questo standard sui nuovi iPhone 15.
La società differenzia le porte USB-C, impiegando connettori più veloci e performanti per iPhone 15 Pro e iPhone 15 Ultra. In particolare, solo questi ultimi implementano le porte USB-C 3.2 (che garantiscono maggiore velocità di ricarica), mentre iPhone 15 e iPhone 15 Plus avranno porte USB-C 2.0, più lente.
La velocità massima di ricarica raggiungibile dai modelli Pro sarà di 35W, mentre per quanto riguarda la velocità di trasferimento dati dovrebbe essere supportato lo standard Thunderbolt, con velocità di trasferimento fino a 40 Gbps.
Tuttavia, non è così con tutti i cavi: Apple lancerà infatti un nuovo programma Made for iPhone per il nuovo connettore USB-C e solo gli accessori certificati potranno supportare le velocità massime di USB-C in termini di velocità di trasferimento dati e ricarica. Inoltre, in termini di ricarica, potrebbero esserci novità anche per la ricarica wireless: per i modelli attuali, infatti, Apple consente la ricarica wireless a 15W solo con i caricabatterie certificati MagSafe, mentre con i caricabatterie wireless generici la ricarica si ferma a 5W o 7,5W. Con iPhone 15, questo limite è rimosso, consentendo la massima velocità di ricarica senza fili anche con accessori di terze parti.
Infine, per la famiglia di iPhone 15 sono previste batterie con capacità aumentata: si parla di un incremento tra il 10% e il 18% rispetto i modelli della generazione precedente.

Addio switch per il silenzioso, benvenuto Action Button

Una novità interessante, confermata dai più recenti CAD e dalle prime cover, riguarda i pulsanti: con i due iPhone 15 Pro e Ultra, infatti, diremo addio allo switch per mettere il telefono in silenzioso, che sarà sostituito da un nuovo pulsante.
Al contrario iPhone 15 e 15 Plus continueranno ad avere il vecchio switch.
Questo nuovo Action button servirà a passare da suoneria a silenzioso, ma avrà anche altre funzioni programmabili: possiamo quindi immaginare un'azione specifica tenendolo premuto (ad esempio la torcia), un'altra azione con doppio clic e così via.

iPhone 15 non solo eSIM

Un questione importante riguarda la possibilità che i nuovi smartphone della mela possano utilizzare solo eSIM: Apple ha già rimosso il supporto alle SIM fisiche negli Stati Uniti con iPhone 14, e sembra che la stessa sorte possa toccare adesso anche all'Europa.
Sembra proprio che non vedremo un completo passaggio alle eSIM, neanche in questo 2023.
Purtroppo, un passaggio totale a questa nuova tecnologia, che rimuove il vaso fisico della SIM e la rende virtuale, consentendo più spazio interno, non è ancora stato regolamentato dall'Unione Europea, che dovrà fare una legge apposita per consentire il solo utilizzo delle eSIM su ogni smartphone in commercio, e non solo sugli iPhone.
Quindi, al momento, iPhone 15, iPhone 15 Plus, iPhone 15 Pro ed iPhone 15 Ultra non avranno una doppia eSIM, ma singola ed in più la classica SIM fisica.

E LUCE FU
(e pop culture sia)

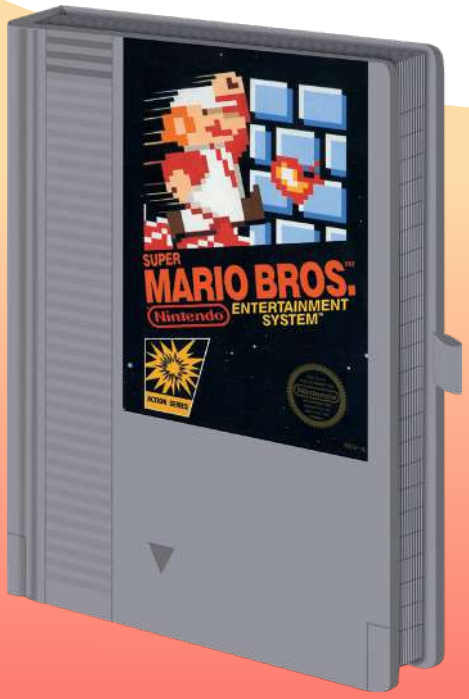
5 ottobre

Assassin's Creed Mirage

un giovane ladro di strada che imparerà a combattere per una causa più grande di lui

Indossa i panni di Basim, un astuto ladruncolo da strada colpito da visioni spaventose che ora cerca risposte e giustizia nelle affollate vie della Bagdad del IX secolo. Grazie a un'antica e misteriosa organizzazione nota come gli Occulti, diventerà un Maestro Assassino e cambierà il suo destino come mai avrebbe immaginato.
Vivi un'esperienza avventurosa ricca d'azione e di grande profondità narrativa, in cui un giovane ribelle arriva a diventare Maestro Assassino.
Raggiungi Alamut, la leggendaria residenza degli Assassini che posero le basi del Credo, in un omaggio al gioco che ha dato inizio a tutto.
Scopri una versione aggiornata del gameplay e delle caratteristiche che hanno caratterizzato la serie per 15 anni, eseguendo corse acrobatiche in giro per la città ed eliminando i nemici furtivamente con assassinii più cruenti che mai.
Esplora una città brulicante di vita, dove gli abitanti reagiscono a ogni tuo movimento, e scopri i segreti di quattro diversi quartieri in una Bagdad all'apice dello splendore.
Ambientato venti anni prima degli eventi di Valhalla, Mirage è una "storia di formazione" che segue Basim Ibn Ishaq (Lee Majdoub), un giovane ladro di strada che imparerà a combattere per una causa più grande di lui diventando un Occulto sotto la tutela della sua mentore Roshan.
Mirage è un gioco stealth di azione e avventura pensato per ricordare i vecchi titoli di Assassin's Creed, essendo più lineare e incentrato sulla trama e riducendo il numero di elementi di gioco di ruolo presenti nelle recenti puntate della serie.
Il gioco è ambientato principalmente a Baghdad, che è divisa in quattro distretti, ma include anche Alamut, il quartier generale della fortezza degli Occulti.
Parkour, combattimento ravvicinato e furtività sono elementi fondamentali del gameplay.
Mirage segna anche il ritorno delle missioni di assassinio "Black Box" di Assassin's Creed Unity e Assassin's Creed Syndicate, in cui i giocatori devono esplorare l'ambiente per trovare modi diversi per raggiungere ed eliminare i loro obiettivi.
In modo analogo ai precedenti protagonisti Assassini, Basim, ha un ampio arsenale di armi e strumenti a sua disposizione, inclusa la caratteristica Lama Celata, bombe fumogene, pugnali da lancio e dardi avvelenati.
Entrambi armi e strumenti possono essere potenziati tramite un albero delle abilità che permette di applicare loro effetti differenti.
Basim ha inoltre accesso alla Visione dell'Aquila e a un compagno volatile nella forma di Enkidu (chiamato come il personaggio dell'Epopea di Gilgames), un'aquila imperiale orientale che può essere utilizzata per esplorare le aree adiacenti.
Diversamente dai precedenti capitoli di Assassin's Creed che presentavano un compagno, gli arcieri nemici possono accorgersi e scoccare frecce a Enkidu.
Alcune delle nuove funzionalità del gioco includono l'abilità concentrazione dell'assassino che può essere impiegata durante il combattimento, assassinii concatenati (permettono a Basim di sconfiggere più nemici furtivamente in rapida successione), e aste che possono essere usate per attraversare ampi spazi nell'ambiente.
Mirage è stato descritto come un titolo di Assassin's Creed più piccolo e la durata del gioco sarebbe circa 15-20 ore, simile ai vecchi giochi del franchise.
È stato progettato per celebrare il 15° anniversario della serie, in cui il team ha utilizzato la tecnologia creata per Valhalla per creare un gioco che rende omaggio al primo Assassin's Creed.
Prima del suo annuncio a Ubisoft Forward il 10 settembre 2022, i dettagli su Mirage sono trapelati, con il nome in codice Rift, quando è stato rivelato che il gioco era iniziato come un pacchetto di espansione per Valhalla prima di essere trasformato in una versione autonoma.

ONGAME esclusiva network



PRENOTA E OTTIENI IL CARTRIDGE NOTEBOOK

Offerta valida solo per la prenotazione e salvo esaurimento scorte promozionali, non cumulabile con altre promozioni

miriadi di incantesimi e av nell'ultima fiabesca espan

finita l'estate riparte la stagione competitiva di Magic, le danze si aprono con la nuo

composta da 266 carte, più 133 versioni speciali, l'espansione ci riporta ad Eldraine: il piano ispirato alle fiabe europee più famose come quelle dei fratelli Grimm, Christian Andersen e via dicendo.

Visto il successo nell'espansione "Il Trono di Eldraine", tornano le carte "Avventura" e i segnalini cibo.
Questa volta le meccaniche principali sono legate agli incantesimi, non a caso sono presenti le pedine ruolo: dei nuovi tipi di aura pedina che potenziano le creature, tornano molto utili nel gioco competitivo di più formati.
Tra le altre novità vediamo: ***"Negoziare"*** (un costo di lancio aggiuntivo con sacrificio, permette di potenziare la magia che possiede questa abilità) e ***"Celebrazione"*** (nuova abilità che potenzia le creature se sono entrati in gioco due o più permanenti).
La storyline riparte dalla conclusione dell'espansione " L'Avanzata delle Macchine: l'Indomani".
La strega delle Terre Selvagge Eriette ha lanciato una maledizione su tutta Eldraine, i due gemelli regali Will e Rowan vogliono salvare il loro regno, tuttavia, ognuno lo farà a modo proprio.
Intanto, il planeswalker Ashiok ne approfitta per generare il caos...
Passando al cuore dell'espansione, vediamo molte carte che stanno trovando spazio nel gioco competitivo. Tra le comuni migliori notiamo: ***"Ritorno Trionfante"*** (ottimo reanimator per il Pauper, permette anche di generare una pedina cibo), ***"Sarta Incantata"*** (interessante in draft per potenziare una propria creatura), ***"Ali Acquatiche"*** (buon pump e protettore per i "Blue Aggro"), ***"Folletta Beffarda"*** (interessante per diminuire il costo di mana di stregonerie ed istantanei), ***"Gioco di Prestigio"*** (ottima ristampa, viene molto giocata per pescare nell'attuale Standard), ***"Reagire con Freddezza"*** (buon counter per gli archetipi "Sultai Sacrifice"), ***"Incubo Senza Speranza"*** (molto buona nei "Black Burn" per controllare), ***"Guardialancia Intimorita"*** (buon corpo rapido per il Pauper), ***"Incendiare la Torre", "Intromissione Tagliente"*** (due removal rossi molto giocati in Standard), ***"Affrontare le Terre Selvagge"*** (buon tutore per terre base), ***"Piantare i Fagioli // Wurm della Pianta di Fagioli"*** (interessante negli archetipi "Ramp"), ***"La Tetra Ricerca di Rowan"*** (buon peschino per lo Standard) e ***"Prisma Profetico"*** (ottima ristampe per i deck multicolore dell'attuale Standard).
Per le non comuni vediamo: ***"Locanda di Estremuro"*** (molto buona negli "Adventure" per recuperare le avventure), ***"Lanterna Guidaspiriti"*** (ristampa necessaria per contrastare i cimiteri), ***"Syr Armont, la Redentrice"*** (per potenziare gli "Auras"), ***"Bruciare Insieme // Prezzolato Insensibile"*** (interessante removal per i "Suicide Rakdos"), ***"Obyra, Duellante Sognatrice"*** (per infliggere danni costanti nei deck "Tribal Faerie"), ***"Vedetta dell'Insenaltura"*** (per pescare negli "Enchantress"), ***"Veterana di Bracerocca"*** (creatura aggressiva che torna utile per potenziare in late game), ***"Estrarre l'Ego"*** (buono scarta-carte per il "Tribal Faerie"), ***"Scherma Fatata"*** (removal per il "Tribal Faerie"), ***"Spiritello Rubasogni"*** (ottima evasiva per gli "Aggro"), ***"Feretro di Cristallo"*** (ottimo ritorno per lo Standard) e ***"Rintocco di Mezzanotte"*** (buon removal per il

vventure
nsione

ova espansione "Terre Selvagge di Eldraine"

bianco, verrà molto giocata in Standard e in Commander).
Tra le migliori rare vediamo: ***"Un Racconto Memorabile"*** (ottimo pump per gli "Auras"), ***"Arconte della Rosa Selvatica"*** (buon lord per gli "Auras"), ***"Espellere gli Intrusi"*** (il mass removal dell'espansione), ***"Venditrice di Libri degli Incantesimi"*** (interessante per generare auree pedina), ***"Volpe Mannara Guardia del Corpo"*** (ottima creatura removal per gli "Stompy" di Standard), ***"Messaggero di Talion"*** (interessante per pescare nei "Tribal Faerie"), ***"Prodigio Ingegnoso"*** (interessante per pescare in massa), ***"Rituale di Lungoveggenza"*** (molto utile nei "Control" per pescare), ***"Benedizione di Lord Squittio"*** (per pescare nei "Mono Black Control"), ***"Colonia Aggrovigliata"*** (interessante per generare ondate di ratti), ***"Conquista dei Cavalieri Lich"*** (può generare buone combo nei "Reanimator" di Commander), ***"La Fine"*** (buon removal per lo Standard per rimuovere definitivamente creature e planeswalker), ***"Topo da Battaglia Furioso"*** (per attivare con facilità l'abilità "Celebrazione"), ***"Archivista Elfico"*** (si potenzia molto bene in Commander), ***"Esordio Tonante"*** (interessante in Commander per acquisire carte), ***"Missione di Ricerca // Famiglio di Rovi"*** (interessante nei "Reanimator" per acquisire permanenti), ***"La Redenzione del Cacciatore"*** (eccezionale in qualsiasi "Stompy" per avere vantaggi di sorta), ***"Sentinella della Tradizione Perduta"*** (ottimo negli "Stompy" per generare vantaggi), ***"Gusti Costosi // Drago Decadente"*** (molto interessante per acquisire carte e generare un'evasiva nei "Rakdos Aggro"), ***"Mamma Oca"*** (versione alternativa di "Krasis Idroide" per le pedine cibo, tornerà molto utile in competitivo di più formati), ***"Saccheggiatore di Sembianze"*** (utile in Commander per copiare le creature più potenti), ***"Impossibile Svegliarsi // Sonnofago Crudele"*** (eccezionale nei "Mill" per l'attacco finale), ***"Evaporare // Vipera Rovente"*** (molto utile negli "Izzet" per controllare), ***"Syr Spezia, la Fine del Pasto"*** (ottima creatura anti-planeswalker) e il ciclo delle ***"Restless Manlands"*** (cinque terre creatura che tornano molto utili in più formati).
Tra le migliori rare mitiche vediamo: ***"Cavalleria Turbaluna"*** (versione alternativa del "Behemoth dagli Zoccoli Craterici"), ***"Amenità Asinine"*** (versione alternativa di "Umiltà", tornerà molto utile in Standard e in Commander), ***"Ashiok, Manipolatore Perfido"*** (il nuovo Ashiok sfrutta le meccaniche di auto-esilio, torna molto utile nei "Control"), ***"Implorare lo Specchio"*** (buon tutore dell'edizione), ***"Sdegno di Loctevenna // Virtù della Perseveranza"*** (molto interessante nei "Reanimator" di Commander), ***"Testuggine Fiorita"*** (molto interessante nei "Land"), ***"In Cerca di Azione // Beluna Granburrasca"*** (da giocare negli "Adventure"), ***"Hylda della Corona Ghiacciata"*** (eccezionale nei "Control" per generare vantaggi di sorta), ***"Kellan dal Sangue Fatato"*** (molto interessante negli "Equipment" e negli "Auras" per generare vantaggi), ***"Rowan, Erede della Guerra" e "Will, Erede della Pace"*** (per lanciare con facilità le magie).
Infine, sono presenti prodotti correlati come i Commander Deck e la mini espansione "Racconti Incantevoli". Quest'ultima espansione è composta da ristampe di lusso dei migliori incantesimi mai creati, vediamo cult come: "Onniscienza", "Bombardamento dei Goblin", "Riposa in Pace", "Scaglie Indurite", "Non Vita di Phyrexia", "Sigillo Terreno", " "Luna Insanguinata", "Patto Sepolcrale", "Leyline del Nulla", "Attacco a Sorpresa", "Tassa sulle Terre", "Tributo Asfissiante", "Necropotenza", "Difesa del Cuore", "Stagione del Raddoppio", "Auramanzia Potenziata", "Assalto Aggravato" e "Fioritura Amara".

un'espansione molto solida che propone un gioco leggermente più lento ma decisamente avvincente. Questa volta sono i permanenti il centro dell'espansione, molte delle carte proposte rimarranno salde nel metagame dei prossimi anni. Promossa a piedi voti!

18
www.pegi.info
PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH
"", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and
Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali - *La disponibilità e le date di inizio della Beta MG sulle varie piattaforme
limitato. Fino all'esaurimento dei codici per la Beta MG, presso i rivenditori partecipanti. Per la Beta MG potrebbe essere nece
applicabili. Call of Duty®: Modern Warfare® II/Call of Duty®: Warzone™ richiesti sulla stessa piattaforma della copia prenotat

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE® III

PRENOTA ORA PER OTTENERE

ACCESSO ANTICIPATO ALLA BETA APERTA

WEEKEND UNO: PLAYSTATION®

6-7 OTT	8-10 OTT
Accesso anticipato	BETA aperta

WEEKEND DUE: TUTTE LE PIATTAFORME

12-13 OTT	14-16 OTT
Accesso anticipato	BETA aperta

Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

possono cambiare. Visita http://www.callofduty.com/beta per ulteriori dettagli. La durata minima della Beta aperta è di 2 giorni. Solo per un periodo ssario un abbonamento a un servizio multigiocatore online. **Il tempo di gioco effettivo è soggetto a possibili interruzioni e differenze di fuso orario a per riscattare il Pacchetto operatore Soap. Venduto/scaricabile separatamente. Da riscattare entro il 10 novembre 2024.

ONGAME
esclusiva
network
DETECTIVE
PIKACHU
IL RITORNO
PRENOTA
SUBITO
IL NUOVO
VIDEOGIOCO
POKÉMON
PER OTTENERE
IL PORTA CARD
DI PIKACHU
POKÉMON
ONGAME
CLUB CARD